

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar belakang**

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Tinggi rendahnya minat belajar akan berpengaruh terhadap motivasi, partisipasi, serta hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang efektif.

SMA Negeri 10 Tangerang dipilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini tidak termasuk ke dalam kategori sekolah favorit di wilayahnya. Hal ini terlihat dari fakta bahwa masih terdapat 10 kursi kosong pada PPDB SMA tahun 2023/2024 di Kota Tangerang, yang mengindikasikan tidak semua sekolah menjadi pilihan utama masyarakat (Ombudsman, 2023). Selain itu, dalam daftar 10 SMA terbaik di Tangerang berdasarkan rata-rata skor UTBK 2023, SMA Negeri 10 Tangerang juga tidak termasuk di dalamnya (Kompas, 2023). Kondisi ini memperlihatkan bahwa SMA Negeri 10 Tangerang belum menjadi sekolah unggulan, sehingga relevan dijadikan lokasi penelitian terkait inovasi pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas serta daya tarik sekolah. Berdasarkan hasil observasi awal, minat belajar peserta didik di sekolah tersebut cenderung rendah. Hal ini dapat terlihat dari rendahnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, minimnya antusiasme saat diskusi, serta masih adanya sikap pasif dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Data angket minat belajar yang dihimpun secara keseluruhan juga menunjukkan bahwa tingkat minat belajar peserta didik berada pada kategori rendah hingga sedang. Kondisi ini diperkuat oleh hasil pengamatan peneliti di kelas, di mana sebagian besar siswa lebih memilih

untuk diam ketika guru menjelaskan, hanya sedikit yang aktif bertanya, dan sebagian besar menunjukkan ekspresi jenuh ketika materi disampaikan menggunakan PowerPoint. Fakta-fakta ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar mereka.

Dalam konteks pembelajaran geografi, minat belajar menjadi aspek yang sangat penting. Geografi bukan hanya mempelajari fenomena fisik dan sosial di permukaan bumi, tetapi juga menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, analitis, serta memahami keterkaitan antara manusia dengan lingkungannya. Pada Kurikulum Merdeka yang saat ini digunakan di SMA Negeri 10 Tangerang, pembelajaran geografi diarahkan agar lebih kontekstual, menekankan pada pengembangan kompetensi, serta mendorong peserta didik untuk aktif mengeksplorasi permasalahan nyata di lingkungan sekitar. Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan harus mampu mendukung karakteristik Kurikulum Merdeka sekaligus menarik minat belajar peserta didik.

Menurut hasil wawancara dengan guru geografi (tahun 2025) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang ada selama ini masih kurang efektif. Media yang sering digunakan adalah PowerPoint, namun penyajiannya cenderung monoton sehingga kurang mampu menarik perhatian peserta didik. Akibatnya, peserta didik lebih mudah merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan perlunya media alternatif yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu membangkitkan minat belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang berpotensi untuk digunakan adalah Unity 3D.

Unity 3D merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat simulasi pembelajaran berbasis tiga dimensi yang interaktif, menarik secara visual, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada peserta didik. Beberapa penelitian mendukung efektivitas media ini. Pada penelitian yang dilakukan oleh Musyafira, Muhammad Ali, dan Nurmi dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif 3D

Terhadap Minat Belajar Dan Sikap Ilmiah Kelas XI MIPA MA As'adiyah Mattirowalie". Hasil menunjukkan bahwa media interaktif 3D mampu membangkitkan rasa ingin tahu, meningkatkan keterlibatan siswa, dan membangun sikap ilmiah. Jika dikaitkan dengan kondisi di SMA Negeri 10 Tangerang yang minat belajarnya rendah, temuan ini memberi petunjuk bahwa media sejenis Unity 3D berpotensi menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar.

Penelitian dari Ni Wayan Suparmi, Ngurah Mahendra Dinatha, dan Maria Yuliana Kua (2024) yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Unity 3D Pada Materi Tata Surya". Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol, di mana kelas eksperimen memperoleh hasil lebih tinggi. Temuan ini memperlihatkan bahwa Unity 3D tidak hanya memberikan visualisasi menarik, tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna. Secara deskriptif, penggunaan Unity 3D terbukti membuat penyampaian materi lebih jelas sehingga siswa dapat lebih memahami konsep. Selanjutnya, didukung penelitian dari Egira Wahyuni (2020) berjudul "Pengaruh Media 3D Dalam Pembelajaran Geografi Di SMAN 8 Pontianak". Penelitian dengan desain Posttest Only Control Design menunjukkan bahwa media 3D memberikan pengaruh yang signifikan dibandingkan media dua dimensi. Secara deskriptif, siswa yang menggunakan media 3D lebih mampu memvisualisasikan fenomena geografis yang abstrak dan menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi. Hal ini sangat relevan dengan kebutuhan di SMA Negeri 10 Tangerang, di mana siswa masih kesulitan memahami materi geografi jika hanya disampaikan melalui gambar dua dimensi pada PowerPoint.

Dari ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media berbasis Unity 3D dan 3D interaktif terbukti efektif meningkatkan minat, motivasi, hasil belajar, maupun keterlibatan siswa. Dengan kata lain, ada konsistensi temuan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan visualisasi tiga dimensi lebih unggul dibandingkan media konvensional. Unity 3D

sendiri memiliki sejumlah kelebihan yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Media ini mampu menghadirkan visualisasi tiga dimensi yang interaktif, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep abstrak dan membangun pengalaman belajar yang lebih mendalam. Selain itu, Unity 3D memberikan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Media ini juga mendukung prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran aktif, kontekstual, dan berbasis kompetensi.

Penggunaan Unity 3D juga memiliki beberapa keterbatasan. Pembuatan media berbasis Unity 3D membutuhkan kemampuan teknis khusus dalam pengembangan, sehingga tidak semua guru mampu menggunakannya secara mandiri tanpa pelatihan. Selain itu, perangkat keras (hardware) yang digunakan peserta didik maupun sekolah harus memiliki spesifikasi yang cukup tinggi, karena aplikasi Unity 3D relatif berat dijalankan. Dari sisi pembelajaran, apabila tidak dirancang dengan baik, peserta didik dapat lebih fokus pada tampilan visual dibandingkan pemahaman materi, sehingga tujuan pembelajaran bisa kurang tercapai. Dengan adanya kelebihan dan keterbatasan tersebut, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana Unity 3D dapat memberikan pengaruh terhadap minat belajar geografi di sekolah dengan kondisi nyata seperti SMA Negeri 10 Tangerang.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan kondisi empiris di SMA Negeri 10 Tangerang, dapat dilihat adanya celah penelitian. Sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada aspek hasil belajar atau sikap ilmiah, sedangkan penelitian yang menitikberatkan pada minat belajar geografi masih terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu dilakukan pada konteks mata pelajaran atau sekolah yang berbeda, sehingga belum banyak kajian yang membahas efektivitas Unity 3D dalam pembelajaran geografi di tingkat SMA, khususnya pada sekolah non-favorit dengan kondisi minat belajar rendah.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara khusus menguji pengaruh media Unity 3D terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi dengan Kurikulum Merdeka. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 10 Tangerang yang tidak termasuk sekolah favorit, sehingga hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah dengan kondisi serupa. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat belajar peserta didik di SMA Negeri 10 Tangerang, penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif (seperti PowerPoint), serta adanya tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan kontekstual menjadi alasan penting untuk melakukan penelitian ini. Oleh karena itu, penulis memiliki ketertarikan dalam melakukan penelitian skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Unity 3D* Terhadap Minat Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Geografi Kelas X Di SMA Negeri 10 Tangerang”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini dapat dirumuskan ke dalam pertanyaan berikut: “Bagaimana pengaruh penggunaan media Unity 3D terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi?” Dengan demikian, fokus permasalahan yang akan diteliti ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi setelah menggunakan media unity 3D pada kelas eksperimen di SMA Negeri 10 Tangerang?
2. Bagaimana minat belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi setelah menggunakan media PowerPoint pada kelas kontrol di SMA Negeri 10 Tangerang?
3. Apakah terdapat perbedaan minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini ditujukan dalam rangka memahami, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik pada pembelajaran geografi menggunakan media unity 3D pada kelas eksperimen di SMA Negeri 10 Tangerang
2. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik pada pembelajaran geografi menggunakan media PowerPoint pada kelas kontrol di SMA Negeri 10 Tangerang
3. Menganalisis perbedaan minat belajar peserta didik yang media Unity 3D dan kelas yang tidak menggunakan media unity 3D pada pembelajaran geografi di SMA Negeri 10 Tangerang

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya, maka manfaat dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam menyampaikan materi ajar yang menarik, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami ilmu pengetahuan. Selain itu, temuan dari penelitian ini dapat memberikan dukungan empiris terhadap teori-teori yang berkaitan dengan media pembelajaran dan pemahaman konsep dalam proses belajar.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a) Bagi peserta didik

1. Memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan inovatif sehingga mampu meningkatkan minat belajar.
2. Meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran geografi melalui pemanfaatan media *Unity 3D*.
3. Mengembangkan kemampuan belajar peserta didik, baik secara individu maupun dalam kelompok dalam satu kelas.

- b) Bagi guru, menjadi inovasi baru dalam pembelajaran serta menjadikannya lebih inovatif di setiap proses pembelajaran.
- c) Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan inovasi guru dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran disekolah yang lebih variatif.
- d) Bagi peneliti, sebagai bahan referensial bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran serta sebagai calon pendidik mendapat banyak pelajaran yang dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar disekolah.

## **1.5 Struktur Organisasi**

### **1. BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini mencakup pembahasan mengenai latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, serta tujuan dan manfaat penelitian yang menyoroti pentingnya topik yang diangkat. Selain itu, bagian ini juga menyertakan struktur organisasi skripsi dan ulasan terhadap penelitian sebelumnya yang relevan dengan variabel yang dikaji.

### **2. BAB II Tinjauan Pustaka**

Dalam bagian ini diuraikan berbagai konsep, teori, model, dan rumus yang mendasari variabel penelitian, disertai dengan telaah hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan isu yang diangkat dalam studi ini.

### **3. BAB II Metodologi Penelitian**

Dalam bagian ini dijabarkan mengenai bentuk rancangan penelitian, informasi mengenai partisipan serta lokasi penelitian, prosedur pengumpulan data, penggunaan instrumen, dan teknik analisis data. Penjelasan ini memberikan gambaran teknis mengenai cara penelitian ini dilaksanakan hingga proses pengolahan datanya.

### **4. BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Bab ini ditampilkan hasil penelitian yang diperoleh melalui penerapan metode dan penggunaan instrumen yang telah dijelaskan sebelumnya, lengkap dengan pembahasannya guna memperjelas dan merinci setiap temuan yang ditemukan.

## **5. BAB V Penutup**

Pada bagian ini disampaikan simpulan yang merangkum hasil temuan penelitian dalam kaitannya dengan rumusan masalah. Disertakan pula saran dan rekomendasi yang mencerminkan pentingnya hasil penelitian, baik sebagai masukan bagi pihak-pihak yang berkepentingan maupun sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian di masa mendatang.